

Mah Jong International

(Règle Officielle Chinoise de 2006)

Nombre de joueurs : 4

Nombres de tuiles : 144 (jeu de Mah Jong classique)

Matériel supplémentaire : 2 dés, indicateur de vent, de quoi noter le score.

Préface

Le présent ouvrage traite de la Règle Officielle Chinoise et se veut conforme aux règles de compétitions telles qu'édictées dans WMO 2006, tout en clarifiant certaines parties. Toutefois, il ne s'agit pas d'une publication officielle et il n'est pas exclus que des erreurs de traduction aient été commises. Tout litige doit être réglé suivant la version chinoise de WMO 2006.

— Présentation des tuiles

Le dessin de chaque tuile peut varier légèrement d'un jeu à l'autre.

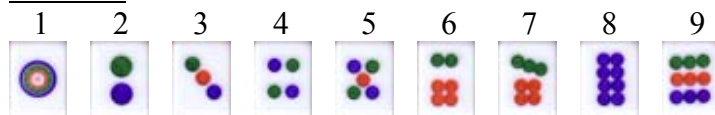
Chaque tuile est présente en quatre exemplaires, sauf les Fleurs (un seul exemplaire).

Familles

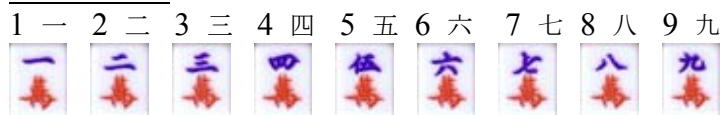
Bambous :



Cercles :



Caractères :

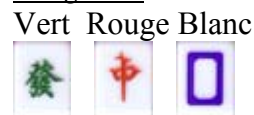


Honneurs

Vents :



Dragons :



Fleurs

Il n'y a pas de distinction entre les différentes Fleurs / Saisons.



二 Lexique

Hu :	Annnonce de main gagnante.
Main gagnante :	Main valant au moins 8 points et contenant 4 éléments (chow / pung / kong) et une paire, ou constituant une main spéciale.
Chow (suite) :	3 tuiles consécutives dans la même famille (Bambous, Cercles, Caractères; les chows de Dragons ou de Vents sont interdits).
Pung (brelan) :	3 tuiles identiques.
Kong (carré) :	4 tuiles identiques.
Paire :	2 tuiles identiques.
Famille :	Bambous, Cercles, Caractères.
Honneurs :	Vents, Dragons.
Honneurs suprêmes :	Fleurs et Saisons (dans ce document les Fleurs et les Saisons sont appelées Fleurs).
Tuiles ordinaires :	Tuiles numérotés de 2 à 8.
Extrémités :	Tuiles numérotés 1 et 9.
Partie / vent / tour :	Une partie est constituée de 4 vents, chaque vent est constitué de 4 tours (soit un total de 16 tours par partie).

三 Début de la partie

◆ Les joueurs déterminent leur Vent personnel en prennent au hasard une tuile de Vent. (Heemskerk, 2005)

Ils s'assoient autour de la table en fonction de leur Vent (Figure 1).

◆ Le vent dominant est le Vent d'Est.

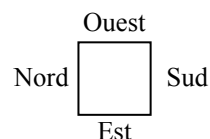


Figure 1 : Placement des joueurs.

四 Début d'un tour

Création du mur

◆ Les tuiles sont mélangées face cachée.

◆ Chaque joueur constitue un côté du mur (18 rangés de 2 tuiles de haut). Les 4 côtés du mur sont réunis en carré, la partie droite de chaque côté est laissée libre (Figure 2).

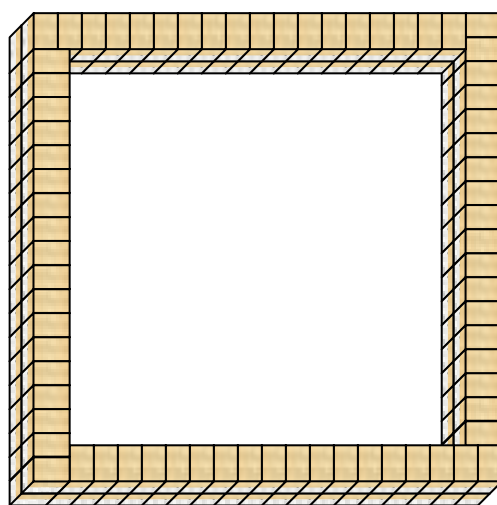


Figure 2 : Formation classique du mur.

Ouverture du mur

- ◆ Le joueur Est lance deux dés, le nombre obtenu indique quelle face du mur sera ouverte. On compte en partant du joueur Est, dans l'ordre Est→Sud→Ouest→Nord→Est→...
- ◆ Le joueur désigné par les dés lance à nouveau deux dés, le nombre obtenu est ajouté au précédent. Le nombre total indique où la face du mur doit être ouverte. On compte les piles de 2 tuiles, à partir du côté droit. Si le total est supérieur à 18, on continue sur le mur suivant.

Distribution des tuiles

- ◆ Les 4 premières tuiles (= 2 piles) suivant l'ouverture du mur sont pour le joueur Est, les 4 suivantes pour le joueur Sud, ... jusqu'à ce que chaque joueur ait 12 tuiles. Chaque joueur prend alors une 13^{ème} tuile. Le joueur Est en prend une 14^{ème}. (Figure 3)
- NB: Dans la pratique, le joueur Est prend sa 14^{ème} tuile en même temps que la 13^{ème}.

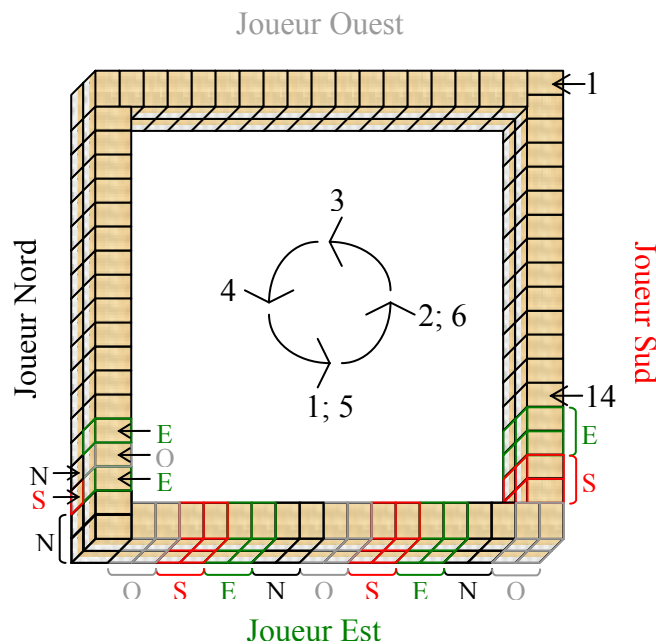


Figure 3 : Exemples de distribution. 1^{er} lancé de dés : 6, c'est donc le côté Sud du mur qui sera ouvert. 2^{ème} lancé : 8, le côté Sud est donc ouvert à $6 + 8 = 14$ piles depuis le bord droit.

Début du jeu

- ◆ Chaque joueur demande une tuile de remplacement pour ses Fleurs (cf Tuile de remplacement). Les tuiles de remplacement sont données en premier au joueur Est, le joueur Sud ne peut prendre de tuiles de remplacement qu'une fois que le joueur Est à fini. Ensuite vient le tour du joueur Ouest, et enfin Nord.
- ◆ Le joueur Est (qui a une tuile de plus que les autres) écarte une tuile de sa main. La tuile doit être écartée dans les 20 secondes après le remplacement des Fleurs.

五 Déroulement d'un tour

Précisions

- ◆ L'ordre de jeu est: Est→Sud→Ouest→Nord (ordre inverse des aiguilles d'une montre).
- ◆ Les tuiles sont piochées dans le sens des aiguilles d'une montre (sens inverse du jeu). (Figure 4)
- ◆ Les tuiles écartées sont placées devant le joueur en rangées de 6 tuiles (à l'intérieur du mur). (Figure 4)
- ◆ Les éléments exposés, et les Fleurs, sont placés devant la main du joueur (ou sur la droite). Ils ne peuvent plus être modifiés, sauf pour transformer un pung exposé en kong exposé.
- ◆ Pour faire Hu (i.e. pour remporter le tour) il faut que sa main vaille au moins 8 points, sans compter les Fleurs, et qu'elle comporte 4 éléments et une paire (sauf mains spéciales, cf Liste des combinaisons).

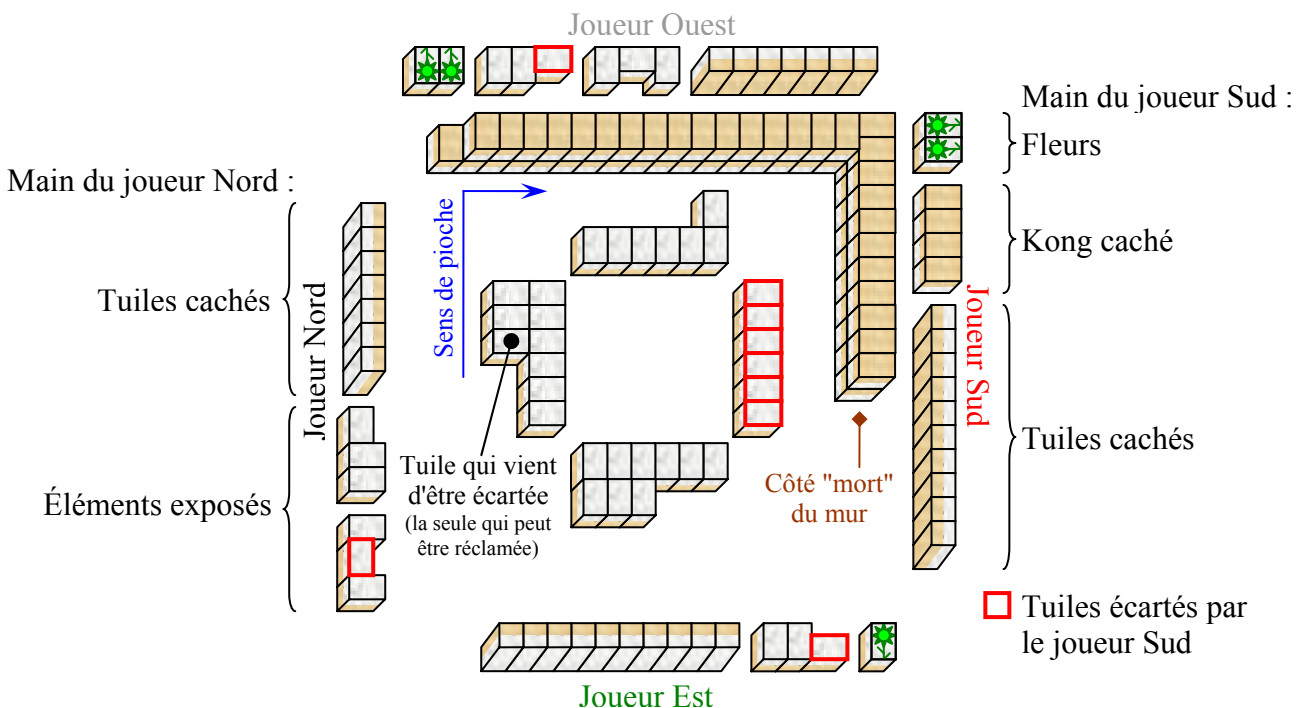



Figure 4 : Disposition du jeu en cours de partie. Les Fleurs sont représentées par , les faces des autres tuiles exposés ne sont pas représentés.

Réclamation d'une tuile

- ◆ Si un joueur a besoin de la tuile qui vient d'être écartée pour faire:
 - un chow — Il prend la tuile uniquement si elle a été écartée par le joueur juste avant lui.
 - un pung — Il la prend (même si ce n'est pas son tour).
 - un kong
 - └ Si le pung à compléter est caché, il la prend (même si ce n'est pas son tour).
 - └ Si le pung à compléter est exposé, il n'a pas le droit de la prendre.
 - Hu
 - └ Si la main comporte le minimum de 8 points, il la prend (même si ce n'est pas son tour, quel que soit l'élément réalisée, même pour une paire), le tour est fini.
 - └ Si la main ne comporte pas le minimum de 8 points, il n'a pas le droit de la prendre pour faire Hu (mais il peut la prendre pour réaliser un élément).
- Le joueur doit annoncer (oralement) le type d'élément qu'il veut réaliser, de même pour les Fleurs. Chow = "chi" ; Pung = "pung" / "peng", Kong = "kong" / "gang", Hu = "Hu", Fleur = "hua".
- Après avoir réclamé une tuile, le joueur expose l'élément qu'il vient de faire, la tuile prise est mise sur la tranche, du côté du joueur qui l'a jetée (Figure 4). Il écarte ensuite une tuile et le jeu continu avec le joueur situé juste à sa droite (dans l'ordre E→S→O→N).

- Si plusieurs joueurs réclament la tuile, elle revient en priorité au joueur qui a déclaré Hu, à défaut au joueur qui déclare un pung (ou kong), à défaut au joueur réalisant un chow. Si plusieurs joueurs déclarent Hu, la priorité est donnée au joueur le plus proche de celui ayant écarté la tuile (dans l'ordre de jeu).
- ◆ Si aucun joueur ne réclame la tuile qui vient d'être écartée, le joueur suivant pioche une tuile (la suivante dans le mur) et en écarte une (une autre ou la même). Dès que le joueur suivant a pioché et vu sa tuile, la tuile qui a été écartée ne peut plus être réclamée.
- ◆ Temps limite:
 - Les joueurs (à leur tour de jeu) ne doivent pas mettre plus de 10 secondes après l'écart du joueur précédent pour écarter une tuile.
 - Une déclaration de pung (ou kong) doit être faite dans les 3 secondes.
 - Une déclaration de chow doit être faite quand il est certain qu'aucun joueur ne réclame la tuile pour un pung ou un kong (i.e. après 3 secondes).

Tuile de remplacement - kong - Fleurs

- ◆ Les tuiles de remplacement sont prises du côté "mort" du mur (à droite de l'ouverture). (Figure 4)
- ◆ Une tuile de remplacement est donnée à chaque joueur qui réunit un kong ou pioche une Fleur. Ce joueur doit exposer ce kong / Fleur (à son tour de jeu) :
 - Si le kong est caché, il est mis avec les éléments exposés (les 4 tuiles sont gardées face cachée) et le kong est considéré caché (mais le joueur ne peut plus y toucher).
 - Si le kong est formé en complétant un pung exposé (avec une tuile piochée), le kong est considéré exposé.
 - Si le kong est formé en réclamant une tuile pour compléter un pung caché, le kong est exposé.
- ◆ On ne peut déclarer une Fleur, un kong caché ou un kong complété que lors d'un tour où l'on a pioché une tuile (que ce soit une pioche normale, ou une tuile de remplacement), c'est-à-dire pas lors d'un tour où l'on expose un chow ou un pung.

Voler un kong

- ◆ Quand un joueur transforme un pung exposé en kong, si un autre joueur a besoin de la tuile ajoutée pour faire Hu, il la prend (cf Liste des combinaisons : "Kong volé").

Victoire

- ◆ Un joueur gagne le tour quand :
 - & Il a réussi à constituer une main rapportant au minimum 8 points (sans compter les Fleurs), ou qu'il est sur le point de la constituer en réclamant la tuile écartée.
 - & Cette main comporte quatre éléments et une paire, ou est une main spéciale (cf Liste des combinaisons : "Petit serpent", "Grand serpent", "Sept paires", "Sept paires pures consécutives", "Les treize lanternes merveilleuses").
- Note: Avoir "Suite serpent" (sans "Petit serpent") ne dispense pas d'avoir un autre élément (chow / pung / kong) et une paire.
- ◆ Il doit alors l'annoncer en déclarant "Hu" (Chinois Mandarin, 2^{ème} ton) (Okuma, 2002).
- ◆ La tuile qui lui a permis de gagner (i.e. celle qu'il vient de piocher ou de réclamer) est mise au dessus de l'élément qu'il vient de réaliser, de façon à bien la distinguer des tuiles qui étaient déjà dans sa main. De plus, la tuile en question ne doit pas être intégrée à la main du joueur avant de la montrer. Ceci permet au joueur victorieux de pouvoir compter les combinaisons relatives à la tuile gagnante sans risque de litige.

Fin du tour

- ◆ Le tour se termine soit quand un joueur a fait Hu, soit quand le mur ne contient plus de tuiles et qu'un joueur doit en piocher une.
 - ◆ La dernière tuile écartée ne peut être réclamée que pour déclarer Hu, pas pour former un chow, pung ou kong.
- Il n'est pas nécessaire d'écarter une tuile si la dernière tuile du mur forme un kong. (WMO, 2006)

六 Fin d'un tour

Comptage des points

- ◆ Si un joueur a remporté le tour, le nombre de points de sa main est compté. Si non, aucun score n'est compté.
- ◆ Le joueur gagnant compte lui-même sa main, les autres joueurs vérifient seulement s'il n'en compte pas trop (et n'ont pas à signaler les points oubliés). Les points sont comptés en utilisant les tuiles écartées, elles sont mises face visible pour représenter 1 point, et face cachée pour 10 points.
- ◆ 81 combinaisons sont reconnues, valant de 1 à 88 points. Elles peuvent être associées, leur valeur étant alors simplement ajoutée (cf Liste des combinaisons et Principes de comptage).

Païement

- Si le gagnant a fait Hu avec une tuile piochée (suite à une pioche normale, ou comme tuile de remplacement de Fleur / kong), les 3 autres joueurs lui payent le nombre de points qu'il a obtenu plus 8 points.
- Si le gagnant a fait Hu avec une tuile écartée, le joueur qui a écarté la tuile lui paye le nombre de points qu'il a obtenu plus 8 points, les 2 autres lui payent seulement 8 points.

Rotation des vents des joueurs

- ◆ A la fin de chaque tour (qu'un joueur ait fait Hu ou non), le joueur Sud devient vent d'Est. Les vents des joueurs sont réattribués dans l'ordre E→S→O→N.

Rotation du vent dominant

- ◆ Quand le joueur qui était vent d'Est en commençant la partie redevient vent d'Est (i.e. tout les 4 tours), le vent dominant tourne dans l'ordre E→S→O→N.
- ◆ A la fin de chaque vent les joueurs changent de siège, en accord avec la figure 5.
- Les vents des joueurs sont réassignés en fonction de leur nouvelle position autour de la table.
- ◆ Quand le vent dominant est Nord et qu'il doit tourner (i.e. à la fin du 16^{ème} tour), la partie est finie.

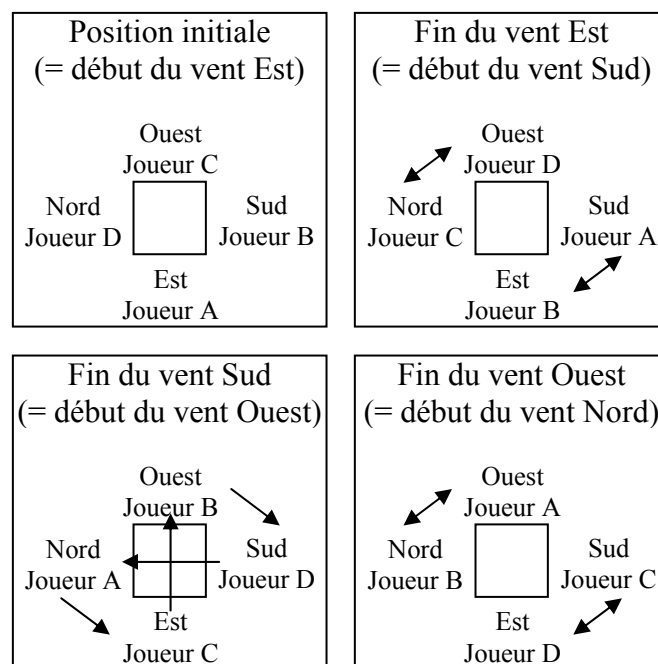


Figure 5 : Les noms des joueurs (A, B, C, D) sont indiqués après le changement de place.

七 Fin de la Partie

- ◆ La partie s'arrête quand les 4 vents ont été joués et que le joueur qui était vent d'Est en commençant la partie redevient vent d'Est (cf Rotation du vent dominant). Ainsi, la partie se déroule en 4 vents de 4 tours chacun (total de 16 tours).
- ◆ La partie peut aussi s'arrêter au bout d'une durée maximale fixée à l'avance, notamment en tournoi. La limite maximale recommandée est 150min (WMO, 2006). Dans ce cas le jeu s'interrompt immédiatement à la fin du temps limite, le tour en cours (qui n'est pas fini) est considéré comme n'ayant pas été joué.
- ◆ Le gagnant est le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie.

Points de table (comptés indépendamment des points de la partie)

- ◆ La gagnant reçoit 4 points de table, le second 2, le troisième 1, le dernier 0. En cas d'égalité de place, les joueurs concernés se partagent équitablement les points de table.
Ex: A et B sont seconds *ex æquo* -> $(2+1)/2 = 1.5$ points.
- ◆ En tournoi, le gagnant final est celui qui a le plus de points de table. En cas d'égalité, les places des joueurs concernés sont déterminées suivant le total de leur score de chaque parties.

八 Liste des combinaisons (Heemskerk, 2005 ; Okuma, 2002 ; Parcollet, 2005 ; WMO, 2006)

- ◆ Les noms des combinaisons sont les noms officiels de la Fédération Française de Mah Jong.
- ◆ Tout pung peut être remplacé par un kong.

Combinaisons à 88 points

- 1 **Quatre grands vents** : Main constituée de quatre pungs de Vents.
- 2 **Trois grand dragons** : Main composée de trois pungs de Dragons.
- 3 **Main verte** : Main composée uniquement avec des tuiles vertes (2, 3, 4, 6, 8 Bambou et Dragon Vert). Les points pour "Semi pure" ou "Main pure" sont ajoutés.
- 4 **Neuf portes** : Main caché composée des tuiles 1,1,1,2,3,4,5,6,7,8,9,9,9 de la même famille, et créant une attente à 9 chances (n'importe quelle tuile de la même famille permet de faire Hu). Les points pour "Pung de vents ou d'extrémités" ne sont pas ajoutés.
- 5 **Quatre kongs** : Main composée de quatre kongs. N'est pas associable avec "Finir sur la paire".
- 6 **Sept paires pures consécutives** : Main formée par sept paires de la même famille, chacun augmenté d'un numéro par rapport à la précédente.
- 7 **Les treize lanternes merveilleuses** : Main composée de douze tuiles isolés de 1, 9, Vents et Dragons et d'une paire de la treizième. N'est pas associable avec "Finir sur la paire".

Combinaisons à 64 points

- 8 **Tout extrémité** : Main composée uniquement de 1 et 9.
- 9 **Quatre petits vents** : Main composée de trois pungs de Vents et d'une paire de Vents.
- 10 **Trois petits dragons** : Main composée de deux pungs de Dragons et d'une paire de Dragons.
- 11 **Tout honneur** : Main composée uniquement d'honneurs (Vents et Dragons).
- 12 **Quatre pungs cachés** : Quatre pungs complétés sans réclamer de tuile.
- 13 **Deux dragons dans une famille** : Main constituée par deux chows 1-2-3, deux chows 7-8-9 et une paire de 5 dans la même famille.

Combinaisons à 48 points

- 14 **Quadruple chows purs** : Quatre chows de mêmes numéros dans la même famille.
- 15 **Quatre pungs purs consécutifs** : Quatre pungs de la même famille, chacun augmenté d'un numéro par rapport au précédent. Ex: 1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4.

Combinaison à 32 points

- 16 Quatre chows purs superposés :** Quatre chows de la même famille, chacun recouvrant le précédent d'un ou deux numéros par rapport au précédent, mais pas de mélange des deux. Les points pour "Petite suite pure" ou "Deux chows pur d'extrémités" ne sont pas ajoutés.
Ex: 1-2-3, 3-4-5, 5-6-7, 7-8-9. Ex: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6.
- 17 Trois kongs :** Mains qui comporte trois kongs.
- 18 Tout honneur et extrémité :** Main composée uniquement de tuiles 1, 9, Vents et Dragons.

Combinaisons à 24 points

- 19 Sept paires :** Main constituée par sept paires.
- 20 Grand serpent :** Main formée par sept tuiles d'honneurs isolés (i.e. tuiles en un seul exemplaire) et des tuiles appartenant à des séquences cousues différentes (ex: 1-4-7B, 2-5-8C, 3-6-9Ca).
- 21 Tout paire :** Main formée par des pungs et une paire de 2, 4, 6 et 8. N'est pas associable avec "Sept paires". Les points pour "Tout pung" sont inclus.
- 22 Main pure :** Main composée d'une seule famille, sans Vents ni Dragons.
- 23 Triple chows purs :** Trois chows de mêmes numéros dans la même famille.
- 24 Trois pungs purs consécutifs :** Trois pungs de la même famille, chacun décalé d'un numéro par rapport au précédent.
- 25 Les trois derniers :** Mains composée uniquement de tuiles 7, 8 et 9.
- 26 Les trois milieux :** Mains composée uniquement de tuiles 4, 5 et 6.
- 27 Les trois premiers :** Mains composée uniquement de tuiles 1, 2 et 3.

Combinaisons à 16 points

- 28 Grande suite pure :** Trois chows consécutifs dans la même famille (1-2-3, 4-5-6, 7-8-9).
- 29 Deux dragons dans trois familles :** Main constituée par un chow 1-2-3 et 7-8-9 d'une famille, un chow 1-2-3 et 7-8-9 d'une autre famille, et une paire de 5 de la famille restante.
- 30 Trois chows purs superposés :** Trois chows dans la même famille, chacun recouvrant le précédent d'un ou deux numéros par rapport au précédent, mais pas de mélange des deux. Le point pour "Petite suite pure" ou "Deux chows purs d'extrémité" ne peut pas être ajouté.
Ex: 1-2-3, 3-4-5, 5-6-7. Ex: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5.
- 31 Cinq partout :** Main dont chaque élément (y compris la paire) comporte un cinq.
- 32 Triple pungs :** Trois pungs du même numéro, dans des familles différentes.
- 33 Trois pungs cachés :** Trois pungs complétés sans réclamer de tuile.

Combinaisons à 12 points

- 34 Petit serpent :** Main composée de tuiles d'honneurs isolées (i.e. tuiles en un seul exemplaire) et des tuiles appartenant à des séquences cousues différentes (ex: 1-4-7B, 3-6-9C, 2-5-8Ca).
Si la main comporte 7 honneurs, elle devient "Grand serpent".
- 35 Suite serpent :** Une suite spéciale formée avec trois séquences cousues différentes.
Ex: 1-4-7B, 2-5-8C, 3-6-9Ca. Peut être associé avec "Tout chow".
- 36 Les quatre derniers :** Main composée uniquement de tuiles 6 à 9.
- 37 Les quatre premiers :** Main composée uniquement de tuiles 1 à 4.
- 38 Trois grands vents :** Main composée de trois pungs de Vents.

Combinaisons à 8 points

- 39 Grande suite :** Trois chows consécutifs, chacun dans une famille différente.
- 40 Symétrie :** Main composée uniquement avec des tuiles symétriques verticalement (1,2,3,4,5,8,9 Cercle; 2,4,5,6,8,9 Bambou; Dragon Blanc).
- 41 Triple chows :** Trois chows de mêmes numéros, un dans chaque famille.
- 42 Trois pungs consécutifs :** Trois pungs, un dans chaque famille, chacun augmenté d'un numéro par rapport au précédent. Ex: 2-2-2B, 3-3-3C, 4-4-4Ca.

- 43 **Main sans valeur** : Main qui sinon vaudrait 0 points. Les points pour "Fleur ou Saison" ne comptent pas contre cette main et sont ajoutés comme bonus.
- 44 **Dernière tuile tirée** : Terminer en piochant la dernière tuile du mur.
- 45 **Dernière tuile jetée** : Terminer avec la dernière tuile écartée du jeu (i.e. la tuile écartée par le joueur qui a pioché la dernière tuile du mur).
- 46 **Finir sur kong** : Terminer avec une tuile de remplacement obtenue suite à un kong, ne s'applique pas aux tuiles de remplacement de Fleurs. La tuile est considérée comme étant piochée. Les points rapportés par le kong sont ajoutés.
Si un joueur forme un kong, obtient comme tuile de remplacement une Fleur et fait Hu avec sa nouvelle tuile de remplacement, alors il peut compter les points pour "Tirer soi-même" mais pas ceux de "Finir sur kong".
- 47 **Kong volé** : Terminer en prenant la tuile qu'un joueur ajoute à un pung exposé pour le transformer en kong. Cette tuile est considérée comme étant réclamée.
- 48 **Deux kongs cachés** : Deux kongs cachés.

Combinaisons à 6 points

- 49 **Tout pung** : Main composée par 4 pungs ou kongs.
- 50 **Semi pure** : Main composée de tuiles d'une seule famille avec des tuiles d'honneurs.
- 51 **Trois chows superposés** : Trois chows, un dans chaque famille, chacun recouvrant le précédent de deux numéros par rapport au précédent. Ex: 1-2-3B, 2-3-4C, 3-4-5Ca
- 52 **Tout type** : Main qui contient les cinq types de tuiles (Bambous, Cercles, Caractères, Dragons, Vents). Peut être associé avec "Sept paires".
- 53 **Tout exposé** : Main dont tous les éléments sont exposés. Pour être valide, il faut terminer en formant la paire avec une tuile écartée par un autre joueur.
- 54 **Deux dragons** : Deux pungs de Dragons.
- ♪ **Kong caché et kong exposé** : Main qui comporte un kong exposé et un kong caché. (en fait il s'agit d'une sous-combinaison de "Deux kongs exposés")

Combinaisons à 4 points

- 55 **Extrémités ou honneurs partout** : Main dont chaque élément (y compris la paire) possède une extrémité ou un honneur.
- 56 **Tout caché tiré** : Main qui ne comporte aucun élément exposé et termine sur pioche.
- 57 **Deux kongs exposés** : Main qui comporte deux kongs exposés. Si elle contient un kong exposé et un kong caché elle rapporte 6 points.
- 58 **Dernière tuile existante** : Terminer avec une tuile qui est la dernière de sa sorte. Pour être valide il faut que les 3 autres exemplaires de la tuile soient parmi les tuiles écartées ou utilisées dans des éléments exposés.

Combinaisons à 2 points

- 59 **Pung de dragons** : Pung de Dragon.
- 60 **Vent dominant** : Pung du Vent correspondant au vent dominant en cours
- 61 **Vent du joueur** : Pung du Vent correspondant au vent qui a été assigné au joueur.
- 62 **Tout caché donné** : Main cachée. Si la dernière tuile est piochée, la main devient "Tout caché tiré".
- 63 **Tout chow** : Mains constituée par 4 chows et ne possédant pas d'honneur.
- 64 **Quatre identique** : Utiliser les 4 exemplaires d'une tuile d'une famille sans en faire un kong.
- 65 **Double pungs** : Deux pungs de même numéro dans des familles différentes.
- 66 **Deux pungs cachés** : Deux pungs complétés sans réclamer de tuile.
- 67 **Kong caché** : Avoir 4 tuiles identiques cachées et les déclarer comme étant un kong.
- 68 **Tout ordinaire** : Main formée sans extrémités (1, 9) ni honneurs.

Combinaisons à 1 point

- 69 **Double chows purs** : Deux chows de mêmes numéros dans la même famille.
- 70 **Double chows** : Deux chows de mêmes numéros dans des familles différentes.
- 71 **Petite suite pure** : Deux chows consécutifs de la même famille.
- 72 **Deux chows purs d'extrémités** : Chow 1-2-3 et 7-8-9 de la même famille.
- 73 **Pung de vents ou d'extrémités** : Pung de 1, de 9 ou de Vent (1 point par pung).
- 74 **Kong exposé** : Kong formé grâce à une tuile écartée par un autre joueur, ou en transformant un pung exposé en kong.
- 75 **Une famille absente** : Main dont il manque une famille (Bambous, Cercles ou Caractères).
- 76 **Pas d'honneur** : Main formée uniquement avec des tuiles de familles.
- 77 **Finir d'un côté** : Attente d'un 3 pour compléter un 1-2, ou d'un 7 pour compléter un 8-9. Valable seulement si une seule tuile est attendue.
- 78 **Finir au milieu** : Terminer en attendant la tuile centrale d'un chow (par exemple, attendre un 3 pour compléter un 2-4). Valable seulement si une seule tuile est attendue.
- 79 **Finir sur la paire** : Terminer en attendant la tuile qui complète la paire. Valable seulement si une seule tuile est attendue.
- 80 **Tirer soi-même** : Terminer avec une tuile tirée du mur. S'applique aussi si un joueur termine avec une tuile de remplacement obtenue suite à une Fleur (mais pas suite à un kong).
- 81 **Fleur ou saison** : Chaque tuile de Fleur rapporte 1 point. Ce point ne compte pas pour le minimum de 8 points requis pour finir. (Dans ce document les Saisons sont assimilés aux Fleurs)

九 Principes de comptage

Principes pour compter et associer les combinaisons

- ◆ Liberté de choisir la valeur la plus forte : Si un élément peut être utilisé pour former une combinaison à forte valeur et une à faible valeur, le joueur a le droit de choisir la combinaison à forte valeur.
- ◆ Principe de non-séparation : Un élément ne peut pas être modifié pour être compté différemment. Ex: 123B 123B 123B ne peut pas être modifié pour faire 111B 222B 333B.
- ◆ Principe de non-répétition : Les combinaisons qui sont par définition incluses dans une autre ne sont pas comptées.
- ◆ Principe de non-identique : Lorsque un élément est utilisé pour former une combinaison, il n'est pas autorisé de réutiliser cet élément avec d'autres pour former la même combinaison.
☞ Ex: Une fois que la main 333B 444C 555Ca 666B EE a été identifiée comme "Trois pungs consécutifs" (333B 444C 555Ca), il n'est pas autorisé de réutiliser 444C et 555Ca pour faire un autre "Trois pungs consécutifs" (444C 555Ca 666B).
(elle reporte en plus de "Tout pung")
- ◆ Principe de comptage unique (règle d'exclusion) : Lorsque des éléments ont été utilisés pour créer une combinaison, tout élément restant ne peut être utilisé qu'une seule fois avec un (ou plusieurs) de ces éléments.
☞ Ex 1: La main 123Ca 456B 789C 456C 77B rapporte "Grande suite" (123Ca 456B 798C) et sois "Suite courte" (456C 789C), sois "Double Chows" (456C 456B), mais pas les deux.
(elle reporte en plus de "Tout chow")
☞ Ex 2: La main 234B 567B 234C 567C 99C rapporte:
- sois "Double chows" (234B 234C) et deux fois "Petite suite pure" (234B 567B, 234C 567C),
- sois "Petite suite pure" (234B 567B) et deux fois "Double chows" (234B 234C, 567B 567C).
(en plus de "Tout chow" et "Une famille absente")
☞ Ex 3: La main 2222B (kong exposé), 5555C (kong caché), 4444B (kong caché), 777B SS rapporte "Trois kongs" (2222B 5555C 4444B) et "Trois pungs cachés" (5555C 4444B 777B).
(en plus de "Deux kongs cachés", "Tout pung", "Une famille absente")

Précisions

◆ La combinaison A est incluse dans la combinaison B si on ne peut pas réaliser B sans avoir A. Inversement, A n'est pas incluse dans B s'il existe une façon d'avoir B sans A.

☞ Ex 1: "Quadruple chows" purs inclus "Quatre identiques" car il est impossible d'avoir quatre chow de même numéraux dans la même famille sans avoir (3 fois) quatre exemplaires d'une tuile sans en faire un kong.

☞ Ex 2: "Quatre grand vents" n'inclus pas "Semi pure", car la paire n'appartient pas forcément à une famille (elle peut être formée avec des Dragons).

☞ Ex 3: Bien que "Trois grands dragons" ne puisse pas être réalisé en utilisant des tuiles de chaque famille, on peut ajouter les points pour "Une famille absente" (ou "Semi pure", ou "Tout honneurs").

◆ Les combinaisons sous-entendant que la main soit caché ne peuvent pas être combinés avec "Tout caché donné", mais peuvent être combinés avec "Tout caché tiré".

◆ Les combinaisons irréalisables avec un chow ne peuvent pas être combinés avec "Tout pung", mais peuvent être combinés avec "Sept paires" (si leur définition le permet, évidemment).

Association de combinaisons (cas particuliers)

◆ Si une combinaison n'autorise que 6 tuiles différentes ("Main verte", "Tout extrémité") et qu'elle est combinée avec "Sept paires", les points pour "Quatre identiques" ne sont pas ajoutés.

◆ Dans le cas de "Quatre kongs" ou "Trois kongs":

➤ Si 1 kong est caché : les points pour "Kong caché" sont ajoutés.

➤ Si 2 kongs sont cachés : les points pour "Deux kongs cachés" sont ajoutés.

➤ Si 3 kongs sont cachés : les points pour "Trois pungs cachés" sont ajoutés.

➤ Si 4 kongs sont cachés : les points pour "Quatre pungs cachés" sont ajoutés.

Les points pour les kongs exposés ne sont pas ajoutés.

+ Fautes (WMO, 2006)

◆ Un joueur qui enfreint la règle reçoit, en fonction de la gravité de l'infraction et de la décision de l'arbitre : un avertissement, 5, 10, 20, 30, 40, 50, ou 60 points de pénalités. Ces points sont retirés du score du joueur fautif et ne sont pas ajoutés aux scores des autres joueurs (sauf mention contraire). Il peut aussi perdre le droit de gagner le tour en cours, ou être interdit de compétitions.

◆ Un joueur qui a perdu le droit de déclarer Hu mais qui doit continuer de jouer peut former des chow, pung, et kong (en réclamant les tuiles écartés par les autres joueurs).

Retard

◆ Un joueur qui arrive en retard a 10 points pénalité s'il a moins de 10 minutes de retard, et 20 points pénalité s'il a entre 10 et 15 minutes de retard. S'il a plus de 15 minutes de retard, il est considéré comme ayant abandonné la partie en cours, mais peut participer aux parties suivantes.

Fautes usuelles

◆ Un joueur qui commet une erreur en faisant un chow, un pung, un kong, ou un remplacement de fleur perd le droit de déclarer Hu durant le tour.

◆ Si un joueur réclame une tuile et décide de ne pas la prendre (car il a changé d'avis), ou s'il déclare pung après plus de 3 secondes, il a successivement : un avertissement, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 60 points de pénalités.

◆ Si un joueur touche une tuile du mur avant que le joueur précédent ait écarté sa tuile, il a successivement : un avertissement, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 60 points de pénalités.

➤ Si la tuile n'a pas été révélée, elle est replacée à sa position d'origine.

➤ Si la tuile a été révélée, le joueur n'a plus le droit de faire Hu durant le tour, mais doit continuer de jouer le tour.

◆ Si un joueur n'a pas un nombre normal de tuiles, il n'a plus le droit de déclarer Hu mais le jeu continu. Le nombre normal de tuiles est de 14, en ayant pioché une. Les kongs comptent comme 3 tuiles, les Fleurs ne sont pas comptés.

Erreur en déclarant Hu

◆ Si un joueur fait une fausse déclaration de Hu, il n'a plus le droit de déclarer Hu durant le tour. De plus, si sa main est valide mais n'a pas le minimum de 8 points, il doit payer 10 points à chacun des autres joueurs (30 au total). Si la main n'est pas valide (i.e. ne contient pas 4 éléments et une paire et n'est pas une main spéciale), il doit payer 20 points à chacun des autres joueurs (60 au total).

◆ Une tuile réclamée pour faire Hu doit être récupérée avant le comptage des points. Dans le cas contraire, le Hu n'est pas valide.

◆ Il est interdit de faire une déclaration de chow / pung / kong suivie immédiatement d'une déclaration de Hu. Quand une tuile écartée permet de faire Hu, le joueur doit dire "Hu" seulement. Si le joueur commet cette faute il doit écarter une tuile (et donc ne gagne pas), mais peut faire Hu plus tard. S'il a révélé son jeu, il perd le droit de déclarer Hu.

◆ Si un joueur a montré son jeu avant de déclarer Hu, il perd le droit de déclarer Hu (et le Hu n'est pas valide).

Tuiles exposés par erreur

◆ Une tuile révélée par erreur en cours de jeu doit être écartée au tour suivant du joueur.

◆ Révéler son jeu après que quelqu'un ait déclaré Hu est interdit.

➤ Si le Hu est valide, le joueur montrant ses tuiles reçoit un avertissement.

➤ Si le Hu n'est pas valide, le joueur ayant révélé son jeu perd le droit de déclarer Hu durant le tour. De plus, il doit d'abord écarter les tuiles qu'il a révélé avant de pouvoir écarter les tuiles nouvellement piochées. Ceci s'applique aussi pour le joueur qui fait une fausse déclaration de Hu.

◆ Si un joueur renverse une tuile d'un autre joueur, il donne à ce dernier de 5 à 60 points, suivant la décision de l'arbitre. De plus, l'arbitre doit décider si le tour peut continuer.

◆ Si un joueur casse les tuiles de la main ou du mur et qu'ainsi le tour ne peut pas être continué, il doit payer 30 points à chacun des autres joueurs (90 au total).

Autres fautes

◆ Un joueur qui aide ou transmet des informations à un autre joueur (pour l'aider ou non) perd le droit de déclarer Hu durant le tour.

◆ Si un joueur réclame une tuile et ne l'a toujours pas récupérée lorsque le second joueur suivant prend une tuile du mur, il n'a plus le droit de déclarer Hu durant le tour.

◆ Il est interdit de tendre le bras pour piocher une tuile du mur et finalement prendre la tuile qui vient d'être écartée. Le joueur fautif perd alors le droit de récupérer la tuile écartée.

◆ Les points doivent être comptabilisés en utilisant les tuiles écartées (face visible = 1 point, face cachée = 10 points). Si les tuiles de la main du joueur sont mélangées avec celles utilisées pour comptabiliser le score, la victoire est déclarée non valide et le joueur perd le droit de déclarer Hu.

◆ Lorsque une question survient, elle doit être posée et réglée immédiatement, il n'est pas permis de demander une consultation après que le jeu ait continué.

Bibliographie

HEEMSKERK D., 2005. "Regulation and Clarifying on the Rules of the Open European Mahjong Championship", Nederlandse Mahjong Bond, 11p.

OKUMA H., ISHIMOTO Y., KINOSHITA H., TANABE K., NOGUCHI K., 2002. "Official International Rulebook", Mahjong Museum, Takeshobo, Japon, 35p.

PARCOLLET S., 2005. "Le Mah Jong - Les Règles Internationales - Règles Officielles Chinoises", Book Printing Service Ltd, île Maurice, 112p.

WMO, 2006. "Mahjong Competition Rules", World Mahjong Organisation, 64p. (et son fichier d'explication)